

POPULOUS



REFERENZKARTE

INSTALLATION VON POPULOUS AUF FESTPLATTE

SPIELEN VON DER ORIGINALDISKETTE IST NICHT MÖGLICH!

Sie müssen POPULOUS zunächst auf Ihre Festplatte kopieren:

1. Computer einschalten und auf das DOS-Prompt warten.
2. Populous-Diskette in Laufwerk A einlegen.
3. **A:** eingeben und **Enter** drücken.
4. **INSTALL** eingeben und **Enter** drücken.
5. Sie werden zur Angabe der Festplatte/Disketten aufgefordert. Wählen Sie Option 1) Hard Disk und drücken Sie **Enter**, um Populous auf Ihrer Festplatte zu installieren.
6. Die nächste Frage bezieht sich auf den Laufwerks-Kennbuchstaben: "What is the drive letter of your hard disk?" Normalerweise ist dies C. **Enter** installiert das Programm auf C; gegebenenfalls ist ein anderer Kennbuchstabe einzugeben und **Enter** zu drücken.
7. Danach folgt die Angabe des Verzeichnisses. Wenn Sie einfach **Enter** drücken, wird das Programm im Stammverzeichnis ("root") abgelegt. Auf Wunsch kann aber auch ein anderer Name gewählt werden, z.B. durch Eingabe von SPIELE und **Enter**.
8. Nun zum Monitor. Wählen Sie 1) Hercules, 2) CGA, 3) EGA, 4) Tandy oder 5) VGA. Drücken Sie die betreffende Nummer, dann **Enter**.
9. Zur Sound-Unterstützung: Wählen Sie AdLib oder Roland MT-32, wenn Ihr System mit einer dieser Karten ausgerüstet ist, bzw. Tandy wenn Sie auf einem Tandy spielen. Andernfalls wählen Sie PC internal speaker.
10. Schließlich vergewissert sich das Programm, daß alle Angaben richtig sind. Mit 1 bestätigen, mit 2 Änderungen vornehmen, mit 3 auf DOS zurück.

Populous von Festplatte starten

1. Computer einschalten.
2. Wenn die Maus als Steuerungsgerät verwendet werden soll, den Maustreiber laden.
3. Auf das Laufwerk schalten, auf dem das Programm installiert wurde, also z.B. **C:**, gefolgt von **Enter**.



4. **CD** und den Namen des Verzeichnisses eingeben, also z.B.: **CD\POPULOUS**. Dann **Enter** drücken.
5. Den Startbefehl **POP**, gefolgt von **Enter**, eingeben.

INSTALLATION VON POPULOUS AUF DISKETTE

EIN SPIELEN VON DER ORIGINALDISKETTE IST NICHT MÖGLICH!

Populous muß zunächst auf einer (bzw. zwei) Diskette(n) installiert werden. Je nach System sind daher folgende Disketten zu formatieren:

A) Eine 5,25" 1.2MB Diskette
B) Eine 3,5" 1.44MB Diskette
C) Eine 3,5" 720K Diskette
D) Zwei 5,25" 360K Disketten
(CGA & Hercules-Benutzer benötigen nur eine 5,25" 360K Floppy)

Beschriften Sie eine der neuen Disketten mit "*Populous* Spiel" (und die zweite gegebenenfalls mit "*Populous* Landschaften". Eine Anleitung zum Formatieren von Disketten finden Sie in Ihrem DOS-Handbuch.

Zur Installation des Programms auf die Diskette(n) wie folgt vorgehen:

1. System mit DOS Version 2.00 oder höher starten.
2. Populous-Diskette in Laufwerk A einlegen.
3. Den Kennbuchstaben des betreffenden Laufwerks eingeben, also **A:**, gefolgt von **Enter**.
4. **INSTALL** eingeben und **Enter** drücken.
5. Aus der Liste der verfügbaren Optionen durch Drücken von **2** die Option 2) Floppy Disk(s) auswählen und dann mit **Enter** die Installation veranlassen.
6. Wenn Sie mit 360K Disketten arbeiten, die betreffende Frage durch Drücken von 1 beant worten; ansonsten 2 drücken.
7. Grafik-Display wählen: Hercules, CGA, EGA, Tandy oder VGA.
8. Zur Sound-Unterstützung: Wählen Sie AdLib oder Roland MT-32, wenn Ihr System mit einer dieser Karten ausgerüstet ist, bzw. Tandy wenn Sie auf einem Tandy spielen. Andernfalls wählen Sie PC internal speaker.
9. Schließlich vergewissert sich das Programm, daß alle Angaben richtig sind. Mit **1** bestätigen, mit **2** Änderungen vornehmen, mit **3** auf DOS zurück.



Jetzt die Anweisungen auf dem Bildschirm befolgen und bei Bedarf die Disketten austauschen. Das Installprogram benutzt nur ein Laufwerk, auch wenn Sie zwei haben.

Populous von Diskette starten

1. Der Computer muß eingeschaltet und mit DOS gestartet worden sein.
2. Falls eine Maus verwendet werden soll, den Maustreiber laden.
3. Die vorhin angefertigte Kopie von Populous in Laufwerk A einlegen und **Enter** drücken.
4. Den Startbefehl **POP**, gefolgt von **Enter** eingeben.
5. Wenn das Programm Sie dazu auffordert, Disketten austauschen.

Allgemeines zum Spiel

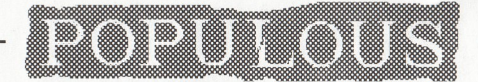
Einzelheiten zum Spielgeschehen und Beschreibungen der Symbole finden Sie im Handbuch. Wenn Sie vorhaben, Spielstände abzuspeichern und zu diesem Zweck keine Festplatte zur Verfügung haben, dann sollten Sie eine leere, formatierte Diskette bereit halten.

STEUERGERÄT

Wenn mit einer Microsoft kompatiblen Maus gespielt wird, muß der zugehörige Treiber vor dem Starten des Spiels geladen werden (das Populous-Programm erkennt den Anschluß einer Maus sofort und reagiert entsprechend auf die Steuerbefehle). Genausogut kann auch ein Analog-Joystick (aber kein Amstrad-Joystick) oder die Tastatur als Eingabegerät verwendet werden. Auch der Joystick wird vom Programm automatisch ermittelt. Wenn sowohl ein Joystick als auch eine Maus eingesteckt sind, schaltet Populous auf Maus-Bedienung. Zum Hin- und Herschalten zwischen verschiedenen Eingabegeräten dient die Tastenkombination Ctrl-M.

VERIFIKATION DER GOTTHEIT (DEITY VERIFICATION)

Nach abgeschlossener Ladeprozedur wählen Sie entweder Tutorial, Custom oder Conquest. Verwenden Sie zu diesem Zweck den Zeiger oder die entsprechende Funktionstaste. Wenn das Programm Sie dazu auffordert, geben Sie Ihren Namen ein und drücken **Enter**.





Für die DEITY VERIFICATION suchen Sie das entsprechende Wappen in dieser Referenzkarte und geben den dazugehörigen Namen ein, also z.B. **SCOQAZPERT**, gefolgt von **Enter**. Achtung: einige Wappen haben gleichartige Muster, aber sie haben verschiedene Durchmesser.

BEDIENUNG ÜBER DIE TASTATUR

Für Tastatur-Benutzer gibt es mittlerweile ein paar zusätzliche Funktionen, die das Spiel erleichtern:

- Im Buch der Welten gibt es zwei Cursorformen: der aktive Cursor ist Kreuzförmig, der passive ist ein Rechteck. F1 schaltet zwischen diesen beiden hin und her und bewirkt ein Zoom auf den Kartenausschnitt unter dem neuen aktiven Cursor. Auf diese Weise kann im Buch der Welten sehr schnell der Standort gewechselt werden.
- Auf dem vergrößerten Kartenausschnitt können die Cursorsteuertasten des Ziffernblocks verwendet werden.
- Zum Umherbewegen des Kreuzcursors im Buch der Welten eine **SHIFT**-Taste festhalten und gleichzeitig eine Cursortaste auf dem Ziffernblock drücken.
- Für größere Bewegungen die **ALT**-Taste zusammen mit einer Cursortaste auf dem Ziffernblock drücken.
- Zum Umherbewegen des "passiven" Cursors die **CTRL**-Taste festhalten und gleichzeitig die Cursortasten des Ziffernblocks drücken.
- Drücken der "Zoom To Small Settlement"-Taste (Standardtaste: **F7**) zeigt eine Nahaufnahme (Zoom) eines Gebäudes (das jedoch kein Schloß ist). Außerdem wird der Cursor auf den niedrigsten Punkt der Siedlung auf dem vergrößerten Kartenausschnitt plaziert, es sei denn, die Siedlung ist zu nahe am Rande der Welt.
- Wenn der Cursor auf dem vergrößerten Kartenausschnitt auf die niedrigste Stelle einer Siedlung gesetzt und anschließend die Taste "Computer Helps Build Castle" (Standardtaste: \) gedrückt wird, versucht der Computer, genügend Land zu ebnen, um das Gebäude in ein Schloß zu verwandeln — vorausgesetzt, Sie haben ausreichend Energie und die Siedlung liegt nicht zu nahe am Rande der Welt.



- Drücken der Taste "Computer Helps Raise" (Standardtaste: *) erhöht einen Punkt zweimal und senkt ihn einmal ab. Dies ist eine energiesparende Methode zur Konstruktion von flachem Gelände.
- Drücken der Taste "Put Shield On" (Standardtaste:s Num Lock) plaziert ein "Frage-Schild" auf einen Marschierenden oder auf eine Siedlung auf dem vergrößerten Kartenausschnitt. Durch weitere Tastendrücke kann das Schild verlegt werden.
- Innerhalb von Requester-Dialogen dienen die Auf- und Abwärtspfeile des Ziffernblocks zum Markieren von Optionen. Zur Bestätigung einer Option ist dann **Enter** zu drücken, **Ins** bewirkt Drücken von OK und **Del** drückt den **CANCEL**-Knopf.
- Manche Optionen in Requester-Dialogen, z.B. die Baud-Rate, haben verschiedene mögliche Einstellungen. Drücken Sie die Rechts- oder Linkspfeiltaste des Ziffernblocks, um zwischen diesen hin- und herzuschalten.
- In den Requestern zum Speichern und Laden dient die Tab-Taste zum Ansteuern der Eingabefelder "Folder" und "File". Zur Angabe eines anderen Laufwerks benutzen Sie die Rückschrittaste im Folder-Feld zum Löschen des Standardvorgabe und schreiben dann den gewünschten Buchstaben, gefolgt von **: /** also z.B.um das Laufwerk auf A umzustellen **A: /** eingeben.

ZUSAMMENSTELLUNG DER TASTEN

Funktionen

Ausgelöste Funktion	Tastendruck
Spieltempo verlangsamen	SHIFT S
Spieltempo beschleunigen	ALT S
Spielkonfiguration	G
Pause / Wiederaufnahme	Z
"Sein" Spielstand	B
Ihr Spielstand	SHIFT B
Populous verlassen	CTRL ESC
Computer Helps Build Castle	/ (Computer hilft beim Schloßbau)



Computer Helps Raise	* (Computer hilft beim Erhöhen)

Icons

Raise Land (Land anheben)	**GREY+**
Lower Land (Land senken)	**ENTER**
Place Papal Magnet (Päpstl. Magneten plazieren)	**P**
Earthquake (Erdbeben)	**Q**
Swamp (Sumpf)	**S**
Knight (Ritter)	**K**
Volcano (Vulkan)	**V**
Flood (Überschwemmung)	**F**
Armageddon	**W**
Put Shield On (Schild auflegen)	**NUMLOCK**
Swap View With Map Cursor (Sicht umschalten)	**F1**
Zoom to Shield (Zoom auf Schild)	**F2**
Zoom to Knight (Zoom auf Ritter)	**F3**
Zoom to Battle (Zoom auf Schlacht)	**F4**
Zoom to Magnet (Zoom auf Magnet)	**F5**
Zoom to Leader (Zoom auf Anführer)	**F6**
Zoom to Small Settlement (Zoom auf kleine Siedlung)	**F7**
Zoom to Settlement (Zoom auf Siedlung)	**F8**
Settle Mode (Siedlungs-Modus)	**SHIFT F1**
Gather then Settle (Sich sammeln, dann siedeln)	**SHIFT F3**
Fight then Settle (Kämpfen, dann besiedeln)	**SHIFT F4**
Go to Papal Magnet Mode (Päpstl. Magnet-Modus)	**SHIFT F2**
Zeiger-Typ umschalten	**CTRL M**

Aktive Cursor Funktionen

Kreuz nach oben	**AUF-PFEIL**
Kreuz nach unten	**AB-PFEIL**
Kreuz nach links	**LINKSPFEIL**
Kreuz nach rechts	**RECHTSPFEIL**
Kreuz nach oben links	**HOME**



RINGDIEOUT

Kreuz nach oben rechts	**PGUP**
Kreuz nach unten links	**END**
Kreuz nach unten rechts	**PGDN**
Anzeige hochrollen	**SHIFT AUF**
Anzeige runterrollen	**SHIFT AB**
Anzeige nach links rollen	**SHIFT LINKS**
Anzeige nach rechts rollen	**SHIFT RECHTS**
Anzeige nach oben links rollen	**SHIFT HOME**
Anzeige nach oben rechts rollen	**SHIFT PGUP**
Anzeige nach unten links rollen	**SHIFT END**
Anzeige nach unten rechts rollen	**SHIFT PGDN**
Ansicht ein Stück hoch	**ALT AUF**
Ansicht ein Stück runter	**ALT AB**
Ansicht ein Stück nach links	**ALT LINKS**
Ansicht ein Stück nach rechts	**ALT RECHTS**
Ansicht ein Stück links hoch	**ALT HOME**
Ansicht ein Stück rechts hoch	**ALT PGUP**
Ansicht ein Stück links runter	**ALT END**
Ansicht ein Stück rechts runter	**ALT PGDN**

Passive Cursor Funktionen

Kartenrechteck hoch	**CTRL AUF**
Kartenrechteck runter	**CTRL AB**
Kartenrechteck nach links	**CTRL LINKS**
Kartenrechteck nach rechts	**CTRL RECHTS**
Kartenrechteck nach oben links	**CTRL HOME**
Kartenrechteck nach oben rechts	**CTRL PGUP**
Kartenrechteck nach unten links	**CTRL END**
Kartenrechteck nach unten rechts	**CTRL PGDN**
Spezialfunktionen	
Musik ein/aus	**F10**
Sound-Effekte ein/aus	**SHIFT F10**
Serielles Senden-Signal	**F9**

Malfunktionen

Gute Menschen plazieren	**F1**
Guten Anführer plazieren	**SHIFT F1**
Böse Menschen plazieren	**F2**
Bösen Anführer plazieren	**SHIFT F2**
Bäume plazieren	**F3**
Felsen plazieren	**F4**
Objekt entfernen	**F5**
Mana der Guten erhöhen	**F6**
Mana der Guten reduzieren	**SHIFT F6**
Mana der Bösen erhöhen	**F7**
Mana der Bösen reduzieren	**SHIFT F7**
Reflex-Welt	**F8**
Karte löschen	**F9**
Bewegung zum nächsten Gelände	**=**
Bewegung zum letzten Gelände	**-**

Requester-Dialog-Funktionen

Auswahl/Bestätigung	**ENTER**
OK drücken	**INS**
CANCEL drücken	**DEL**
Auf anderes Feld springen	**TAB**
Option höher	**AUF**
Option tiefer	**AB**
Parameter reduzieren	**LINKS**
Parameter erhöhen	**RECHTS**

TRANS ZUR NEUDEFINITION DER TASTEN

Mit TRANS.EXE können alle Tasten neu belegt werden.

Nach dem DOS-Prompt TRANS eingeben, worauf 6 Optionen erscheinen:

1) **Read in Default Keyboard Table**
   Zum Neuladen der Standard-Tastenbelegung (KEYS.DEF). Praktisch, wenn Sie einenFehler gemacht haben und neu anfangen wollen.

2) **Save Keyboard Table**
Speichert die aktuelle Tastenbelegung als KEYS.DAT im DATA-Unterverzeichnis. Vor dem Abspeichern einer neuen Tabelle immer eine Reservekopie von KEYS.DAT anfertigen!

3) **Display Keyboard Table**
Anzeige der Tasten mit den zugehörigen Funktionen. Empfiehlt sich, um sicherzugehen, daß Tasten nicht doppelt belegt wurden.

4) **Print Keyboard Table**
Angabe eines Dateinamens zur Aufnahme der ASCII-Textdatei, die auf Wunsch ausgedruckt werden kann, z.B. C:\PRINT.TXT.

5) **Change Keyboard Table**
Mit den Auf- und Abwärtspfeiltasten die verfügbaren Funktionen durchlaufen. Für die Zuweisung einer anderen Taste **Enter** drücken, dann die gewünschte Taste (bzw. die Tastenkombination) eingeben. Beispiel: "Zoom auf Ritter" soll mit CTRL G angefordert werden können; drücken Sie 21mal die Abwärtspfeiltaste, bis "Zoom to Kight F3" erscheint, drücken Sie **Enter**. Nach der Aufforderung "Press Key to Activate Function" halten Sie **Ctrl** fest und drücken **G**, worauf die Anzeige auf "Zoom to Knight = CTRL G" wechselt. Wiederholen Sie diesen Vorgang bei Bedarf für weitere Funktionen und kehren Sie zum Schluß mit **Esc** auf das Hauptmenü zurück.

6) **Quit**
Rückkehr auf DOS-Ebene.

Unterschiede im Vergleich zum Handbuch im 1-Spieler-Betrieb

- Im Handbuch ist einfach vom "Computer" die Rede, im Programm selbst heißt es: PC.
- Zur Erinnerung: im vergrößerten Kartenausschnitt verwandelt sich der Sternencursor auf ein Kreuz, wenn nicht gebaut werden kann.
- Wenn Sie Populous mit einer der folgenden 4 Grafikkarten spielen: Hercules, CGA, EGA oder Tandy, dann ergeben sich im Vergleich zu den im Handbuch beschriebenen Farben einige Abweichungen. CGA1 bezieht sich auf die vorwiegend violett/weiße Palette der Eiswelten und CGA2 auf die vorwiegend rot/gelbe Palette der übrigen Bereiche.

Closeup Map	CGA1	CGA2	EGA/Tandy
Gutes Fußvolk	weiß	gelb	blau
Böses Fußvolk	violett	rot	rot
Buch der Welten			
Gutes Fußvolk	schwarz blinkend	schwarz blinkend	blau
Gute Siedlung	schwarz	schwarz	weiß
Böses Fußvolk	violett blinkend	rot blinkend	rot
Böse Siedlung	violett	rot	grau
Felsen	violett	rot	grau
Quadrant 4 des Info-Schildes (S. 13 des Handbuchs)			
Gelbe Balken	weiß	gelb	gelb
Grüner Balken	violett	rot	grün
Orange Balken	violett	gelb	rot
Großer blauer Balken	weiß	gelb	blau
Großer roter Balken	violett	rot	rot

Hercules-Modus

Beim Spielen im Hercules-Modus erkennt man das gute Fußvolk an der leichten Grauschattierung, die Bösen an der dunkleren Schattierung.

Im Buch der Welten ist das gute Fußvolk als dunkle blinkende Punkte dargestellt und die Bösen als helle blinkende Punkte.

Die Siedlungen der Bösen und ihre Felsen sind helle Flecken, die Siedlungen der Guten sind dunkle Flecken.

Unterschiede im 2-Spieler-Betrieb

- Der Startup-Serial Requester enthält ein neues Feld zur Einstellung des COM-Ausgangs. Benutzen Sie die Pfeile daneben, um einen Ausgang zwischen 1 und 4 zu bestimmen. Hinweis: Achten Sie darauf, einen zulässigen COM-Ausgang anzugeben.
- Die Baud-Rate muß nicht eingetippt werden. Verwenden Sie stattdessen die Pfeile neben dem Feld.
- Bei Anzeige der Fehlermeldung “COMMS PORT NOT FOUND”ist ein anderer AUSGANG zu wählen, da der gewählte offenbar bereits belegt ist oder nicht existiert.

- Wenn der Mauszeiger nach erfolgtem COM-Anschluß nicht mehr bewegt werden kann, wurde zweimal der gleiche COM-Ausgang verwendet. In diesem Fall müssen Sie auf DOS zurück und erneut starten. Wählen Sie dann einen anderen COM-Ausgang.

2-Spieler Netzwerk-Betrieb

Hinweis: Populous ist auf einem 3COM 3+ 1.3 MS DOS Netz getestet worden und dürfte unter umständen auch auf anderen NetBIOs Netzen funktionieren. Wir empfehlen Installation durch den Netz-Verwalter. Jede Verantwortung für Beschädigungen, die als Resultat der Verwendung von Populous innerhalb eines Netzes auftreten, muß abgelehnt werden.

Electronic Arts lehnt jegliche Haftung für Datenverlust oder -beschädigung als Folge der Verwendung dieses Produkts in einem Netzwerk ab.

1) Ein gemeinsames Verzeichnis mit Read, Write & Create Privilegien anlegen (braucht nur einmal getan zu werden).
   Auf 3ComNetzen lautet der Befehl auf der DOS-Kommandozeile:
   ```
   3F LINK F:/NP
   F:
   MD DATA
   3F SHARE DATA=F:\DATA /RWC
   3F UNLINK F:
   ```
2) Vor der Aufnahme eines Spiels im Netz müssen beide Spieler zunächst das gemeinsame Verzeichnis “verbinden”.
   Auf 3Com Netzen lautet der betreffende Befehl (auf DOS-Ebene):
   3F LINK F:\\<Netzname der Person, die gemeinsames Verz. angelegt hat >\DATA
3) Beide Spieler laden dann *Populous* und wählen im Startup Serial Requester den Knopf neben DATALINK (zweimal), bis er NETWORK anzeigt und ein Network-Typ-Requester mit F: eingeblendet wird.
4) Ein Spieler wählt dann ‘I AM EVIL’ (Böse), und danach aktivieren beide den CONNECT ME-Knopf.
5) Nach Abschluß des Spiels imNetzbetrieb müssen beide Spieler sich aus dem gemeinsamen Verzeichnis abmelden (UNLINK) — selbst wenn gleich ein neues Spiel begonnen werden soll.

Spiel-Design:	Peter Molyneux, Glenn Corpes, Kevin Donkin & Les Edgar
Programmierung:	Peter Molyneux & Glenn Corpes
Grafikgestaltung:	Glenn Corpes, Andy Jones, Sean Cooper & Dan Wheeler
Musik und Sound:	David Hanlon
Titelmelodie:	Rob Hubbard
Produzent:	Jocelyn Ellis
Produktionsassistenz:	Kevin Shrapnell
Einbandillustration:	David Rowe



ELECTRONIC ARTS ®
Langley Business Centre, 11-49 Station Road
Langley, Berks, SL3 8YN England
Tel: (0753) 49442

E09751GY